

**NEED HELP WITH INSTALLATION,
MAINTENANCE OR SERVICE?**

**NINTENDO CUSTOMER SERVICE
WWW.NINTENDO.COM**

or call 1-800-255-3700

**MON.-SUN., 6:00 a.m. to 7:00 p.m., Pacific Time
(Times subject to change)**

**BESOIN D'AIDE POUR L'INSTALLATION,
L'ENTRETIEN OU LA RÉPARATION ?**

**SERVICE À LA CLIENTÈLE DE NINTENDO
WWW.NINTENDO.COM**

ou appelez le 1 800 255-3700

**LUN.-DIM., entre 6 h 00 et 19 h 00, heure du Pacifique
(Heures sujettes à changement)**

Nintendo®

64017A



EmuMovies

PRINTED IN U.S.A.
IMPRIMÉ AUX É.-U.

NINTENDO DS™



INSTRUCTION BOOKLET / MODE D'EMPLOI

PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME CARD OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

Convulsions
Altered vision

Eye or muscle twitching
Involuntary movements

Loss of awareness
Disorientation

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
 1. Sit or stand as far from the screen as possible.
 2. Play video games on the smallest available television screen.
 3. Do not play if you are tired or need sleep.
 4. Play in a well-lit room.
 5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

WARNING - Radio Frequency Interference

The Nintendo DS can emit radio waves that can affect the operation of nearby electronics, including cardiac pacemakers.

- Do not operate the Nintendo DS within 9 inches of a pacemaker while using the wireless feature.
- If you have a pacemaker or other implanted medical device, do not use the wireless feature of the Nintendo DS without first consulting your doctor or the manufacturer of your medical device.
- Observe and follow all regulations and rules regarding use of wireless devices in locations such as hospitals, airports, and on board aircraft. Operation in those locations may interfere with or cause malfunctions of equipment, with resulting injuries to persons or damage to property.

WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- When using the stylus, you do not need to grip it tightly or press it hard against the screen. Doing so may cause fatigue or discomfort.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists, arms or eyes during or after play, stop playing and see a doctor.

WARNING - Battery Leakage

The Nintendo DS contains a rechargeable lithium ion battery pack. Leakage of ingredients contained within the battery pack, or the combustion products of the ingredients, can cause personal injury as well as damage to your Nintendo DS.

If battery leakage occurs, avoid contact with skin. If contact occurs, immediately wash thoroughly with soap and water. If liquid leaking from a battery pack comes into contact with your eyes, immediately flush thoroughly with water and see a doctor.

To avoid battery leakage:

- Do not expose battery to excessive physical shock, vibration, or liquids.
- Do not disassemble, attempt to repair or deform the battery.
- Do not dispose of battery pack in a fire.
- Do not touch the terminals of the battery, or cause a short between the terminals with a metal object.
- Do not peel or damage the battery label.

Important Legal Information

REV-E

This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal.



THIS GAME CARD WILL WORK
ONLY WITH THE NINTENDO DS™
VIDEO GAME SYSTEM.



2-4

Wireless DS
Single-Card
Download Play

THIS GAME ALLOWS WIRELESS MULTIPLAYER
GAMES DOWNLOADED FROM ONE GAME CARD.

Table of Contents

Story	5
Basic Controls	6
Getting Started	8
Adventure	10
Vs. Battle	18
Manuel en français	26

In this manual, game screens surrounded by a **green border** are from the top screen of the Nintendo DS. Game screens with an **orange border** are from the Touch Screen.

NEED HELP PLAYING A GAME?

Nintendo's game pages, at www.nintendo.com/games, feature walkthroughs, frequently-asked questions, and codes for many of our games. If your answer isn't there, check out our forums where you can exchange tips with other gamers online.

For more information about our forums, visit www.nintendo.com/community.

If you don't have access to the web-site, recorded tips for many titles are available on Nintendo's Power Line at (425) 885-7529.

This may be a long-distance call, so please ask permission from whoever pays the phone bill.



Nintendo

Story

Donkey Kong and his friends decided to take a well-earned vacation on beautiful Sun Sun Beach, located, of course, on tropical Sun Sun Island. After enjoying a splash in the ocean, a hungry DK and his friends saw a massive banana floating atop a mountain. Without a moment's hesitation, DK up and raced off for the mountaintop. Who knows what kind of adventure he'll find there!



Basic Controls

In DK: Jungle Climber, almost all of the controls use just **L** and **R** ! For more details on the controls, see [P. 12-13](#) .

Top Screen

+ Control Pad

Select an item
Move left or right
Scroll the screen vertically

[P. 16](#)

L

Move left
Grab with left hand

Touch Screen

START

Status screen [P. 10](#)

Pause menu [P. 11](#)



X

Erase data [P. 9](#)

Go to Funky's Airplane [P. 10](#)

Talk [P. 11](#)

R

Move right
Grab with right hand

A

Confirm / Jump / Attack

B

Return to the previous screen

SELECT

● Press **START**, **SELECT**, **L**, and **R** simultaneously to reset the game and return to the title screen.

● To enter Sleep Mode, close your Nintendo DS. When you open your Nintendo DS again, the game will resume where you left off. Note: if you're playing a multiplayer game, you will lose your wireless connection.



Donkey Kong

Gentle giant of the jungle—and our hero!



Diddy Kong

He's always ready to give DK a hand.



Cranky Kong

This old-timer's got a lot of smarts.



Xananab

A mysterious alien shaped like...a banana?

Funky Kong

The CEO, founder, and sole employee of Funky Flights.



King K. Rool

The leader of the Kremlings and sworn enemy of Donkey Kong!



Getting Started

Make sure your Nintendo DS is turned off. Then insert the DK: Jungle Climber Game Card into Slot-1 on your Nintendo DS until it clicks into place.

Starting the Game



When you turn on the power on your DS, the message on the right will be displayed. Once you read the message, please touch the Touch Screen.



Touch the DK: Jungle Climber panel on the DS Menu Screen.

If your Nintendo DS is set to Auto Mode, you can skip this step. See your Nintendo DS Instruction Booklet for more information.



On the title screen, press to bring up the Select a File screen.

Saving Your Game

This game saves your progress automatically. In Adventure mode , your game is saved whenever you complete a stage. In Challenge mode, your score saves after you finish a minigame .

WARNING - HEALTH AND SAFETY

BEFORE PLAYING, READ THE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET FOR IMPORTANT INFORMATION ABOUT YOUR HEALTH AND SAFETY.

TO GET AN EXTRA COPY FOR YOUR REGION, GO ONLINE AT www.nintendo.com/healthandsafety/

Touch the Touch Screen to continue.



Select a File

Press or on to select a file. If you're starting a new game, select a barrel with the words "Start New Game" above it. If you want to resume a game, select the save barrel you used last time you played. To see your progress on a saved game, just move to that barrel and check the top screen. You'll see details on completion, lives remaining, number of bananas, and more. Press to select a barrel and continue to the Select a Mode screen.

Stage Name



Erasing a File

Select a file using , then press to erase it. **Be careful. Once you erase a file, it's gone forever!**

Select a Mode

Choose one of these four game modes using . Press to select the mode you want to play.

Adventure

Single-player story mode, in which you play Donkey Kong.

Challenge

Unlock these minigames by playing Adventure mode.

Extras

Unlock these bonus features by playing Adventure mode.

Vs. Battle

Compete against up to three other players in multiplayer battles.



Adventure

Each island is made up of many stages. If you complete all the stages and defeat the boss at the end, you can move on to the next island!

Map Screen

Select a stage by pressing ◀ or ▶ on +, and press (A) to begin that stage. Press ↑ on + to select a different island.

Stage Name



Stages

When you complete a stage, the marker turns blue.

Items

P. 15

Any items you found in the stage will be shown here.

Crystal Stars

Crystal Stars make DK invincible P. 13 for a short time. Use them wisely.

Funky's Airplane

If you've collected all the oil barrels P. 15 on an island, Funky Kong can fly you to the outer island in his airplane. Press (X) to visit him.

Status Screen

Press (O) START to view the Status screen, where you can see details on what items you've found on each stage.

Game Screen

Grab on to pegs to make DK spin around them. Let go to fling yourself into the air. Avoid any enemies (you'll lose a life if you hit one), and head for the Goal Gate! That's all you really need to know!

Bananas

P. 15

collected

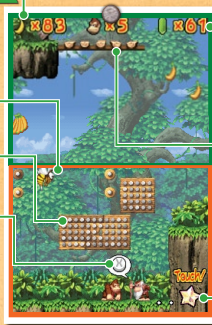
You'll earn an extra life for every 100 bananas you collect.

Enemy

Pegs

Talk

Press (X) to talk to Cranky or Xananab, the banana alien.



Jewels

P. 15

collected
You'll earn an extra Crystal Star for every 100 jewels you collect.

DK's remaining lives

Crystal Star

Goal Gate and the Boss Battle

Go through the Goal Gate to clear a stage. In a boss battle, you'll have to reduce the boss's HP to zero in order to defeat him.

Pause Menu

Depending on the mode, the feature will be different.

Press (O) START on the Stage screen to display the Pause menu. Select either "Continue" or "Return to Map."

Goal Gate



Boss's HP



Action

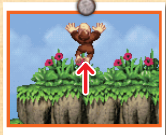
Most of DK's basic actions use nothing more than **L** and **R**!



Move left/right

Press **L** to move to the left, and press **R** to move to the right. DK can move while in the air or underwater as well.

You can also move DK with **+**.



Jump from the ground

Press **L** and **R** simultaneously, then release them to jump.



Grab the peg

Press **L** to grab a peg with DK's left hand, and press **R** to grab it with DK's right hand. You can also grab with both hands.



Spinning

If you keep holding on to a peg with one hand, DK will start spinning. Holding with **L** spins DK counterclockwise, and holding with **R** spins DK clockwise.



Jump from a peg

Once DK's holding a peg, release the button to make DK jump in whatever direction he's aiming: up, down, left, right, wherever!



Spin Attack

Watch out for enemies with spikes! Hit them where there are no spikes to defeat them.

Press **A** to attack while jumping. While DK is spinning, he can defeat enemies and destroy barrels.



Throw

When DK touches a rock or bomb, press **L** or **R** to grab it. DK will throw it when you release the button.

Invincibility

If you have any Crystal Stars, you can become invincible for a short time by tapping the star on the Touch Screen. While you're invincible, you can fly through the air! Use **L** and **R** to steer.



Crystal Star



Time Remaining

Action Using Diddy Kong

Press **A** during a spin attack to throw Diddy Kong at far-off enemies or grab items DK can't quite reach on his own.



Diddy Kong can also help use certain special items. If DK gets hit while he's carrying Diddy, Diddy will disappear, but you won't lose a life.

Barrels and More

As you explore the islands, you'll find all manner of barrels and items on each stage. Try them all out to see what they do! Here's a quick rundown of what you'll see as you play.

Cannon Barrel



This barrel will blast DK in whatever direction it's facing. Just hop in and get set for a wild ride!

DK Barrel



If DK's on his own, smashing this barrel will free Diddy Kong to join him.

Switch Handle



Grab on to this switch with both hands to pull it down and activate... something!

Rolling Barrel



Hop in this barrel, and press **A** to blast off. Change where the barrel's aiming by pressing **L** or **R**.

Bonus Barrel



Hop in this barrel for a quick bonus game!

Boulder



Grab on tight to start rolling this boulder one way or the other.

Items

In each stage, you'll run across a number of interesting items while you play.

Bananas



There are three different banana items: single bananas and bunches of five or 10 bananas. Collect 100 bananas to earn an extra life.

KONG Panels



There are four letter panels spelling out the word KONG. If you collect all four panels in a single stage, you'll earn an extra life.

DK Coin



Find this coin in a stage to unlock features in Extras **P. 17**.

Jewels



Jewels come in three sizes: small (green, worth one), medium (blue, worth five), and large (red, worth 10). If you collect 100 jewels, you will earn a Crystal Star.

Oil Barrels



Collect these to ride Funky's Airplane **P. 10**.

Banana Coins



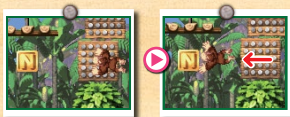
Collect as many of these as you can, because who knows what could happen!

Tips

Here's a little helpful advice to get you on your way!

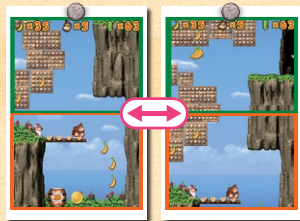
Jump Every Which Way

If you want to move left, right, or down, grab pegs with both hands to stop spinning, then let go to make sure you're aiming the right way before you leap!



Check Your Surroundings

When you're on the ground or holding on to the pegs, press up or down on **+** to scroll the screen vertically and see more of your surroundings. Look for enemies and nearby pegs before you let go.



Drift in Midair

While you're flying through the air, press **L** to move to the left and **R** to move to the right. The longer you hold the button down, the farther in that direction you'll leap. Also, if you hold either **L** or **R** down in the air when there's nothing around, you'll grab the next peg DK's hand touches automatically.

Challenge

As you clear stages and move through islands, you'll unlock new minigames in Challenge mode. Select a minigame with **+** (game instructions appear on the top screen), then confirm your selection by pressing **A**.



Rolling Panic

There are six different minigames.



Banana Grab

Catch falling bananas. You'll earn extra points for juggling the glowing banana.

Extras

This mode contains three options. Select one with **+**, and confirm with **A**.

Lectures

Review any of Cranky's lectures you've seen in Adventure mode.

Story

Review any story scenes you've seen in Adventure mode.

Cheats

Activate special features and abilities for use in Adventure mode. Collect DK coins **P. 15** to unlock them.

Vs. Battle

Up to four players can compete using a single game card over DS Wireless Communications. Please see "Establishing the DS Wireless Link (DS Download Play)" **P. 20-21** before starting.

Starting Vs. Battle

Player with the DS card (Host)

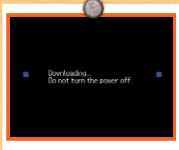
Wait for others to join you at the entry screen. Press **(A)** to start sending the game data. Once it's done, you will move to the Game Select screen.

Players without the DS card (Guest)

Download the data from the host. Once the downloading is completed, you will move to the Game Select screen.

Communication Errors

If you're disconnected during the game, the battle will end immediately. If this happens to you, simply follow the instructions and start over.



Game Select

Controls on the Host

Select which game you want to play with **+**. Press **(A)** to confirm.

Speed Climb

Climb as fast as you can!

Booster Battle

Race your friends in a Booster Barrel!



Character Select

Select which character you want to use from the list. Use **+** to choose, and press **(A)** to confirm. Once everyone has picked a character, the game will start.



Total Points

Controls on the Host

Once you finish your game, you'll see the Results screen and then get to look at your total points. Select Next to advance to the next stage. Press Quit to return to the Game Select screen.

Guests cannot bring up the Pause menu. Until you select Quit, the game will continue.



Establishing the DS Wireless Link (DS Download Play)

This section explains how to establish your DS wireless link for DS Download Play.

What You Will Need

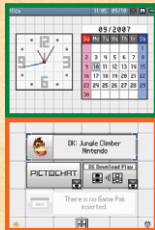
Nintendo DS/Nintendo DS Lite.....One for each player
DK: Jungle Climber Game Card.....One

Steps for the host

1. Make sure that all DS systems are turned off, then insert a DK: Jungle Climber Game Card into the host system.
2. Turn on the power of the host system. The DS Menu Screen will appear.
3. Touch the "DK: Jungle Climber" panel.
4. Now follow the instructions on page 18.

Steps for guests

1. Turn on the power of the guest systems. The DS Menu Screen will appear.
2. Touch the DS Download Play panel. The game-selection screen will appear.
3. Touch the "DK: Jungle Climber" panel. The game-confirmation screen will appear.
4. When the correct software appears, touch "Yes." P1 will start the download process.
5. Please follow the instructions on page 18.





Game Selection Screen



Game Confirmation Screen

Important Wireless Communications Guidelines

Take note of the following guidelines for DS Download Play.

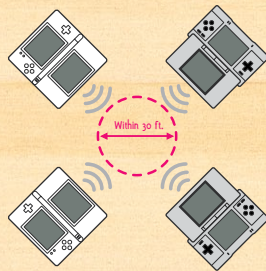
- ❑ The  icon on the DS system and game menu screens shows that there is a wireless function associated with an activity. Choose menus with this icon to engage in wireless activities. Please do not choose this option in places where wireless transmission is forbidden, such as airplanes or hospitals.
- ❑ The  icon that appears when you are connected to a wireless signal indicates the strength of the signal. The stronger the signal, the smoother your wireless play will be.

				
Within 30 ft.	1	2	3	4
Signal Bars	Weak  Strong			

The power light will blink when wireless functionality is active.

- ❑ To make the most of your wireless experience, remember the following:

- Keep all DS systems within 30 feet of each other, or at least close enough that you see two or more bars of signal strength.
- Please arrange the DS systems so they face each other. Make sure there are no people or other obstructions between the DS systems.
- Play may sometimes be affected by devices that cause interference, such as GBA Wireless Adapters, Wavebirds, WLAN, microwaves, or cordless appliances. If this occurs, move away from the interference-causing device or turn it off.



Staff Credits

Director

Atsushi Kaneko
Masataka Sato

Assistant Director

Kanako Takada
Kouki Hayasaka
Programming Director
Kenichi Minegishi

Programming

Masahito Hatakeyama
Satoshi Ogasawara
Takeshi Myokaku
Kouji Goto
Akira Nakano

Design Director

Yuzuru Tsukahara

Graphic Design

Hiroaki Endo
Kazuto Sato
Youichi Magome
Ryuji Ishizaki
Wataru Nanaumi
Rika Hirono
Hiromi Itoh

Sound Director

Hiroaki Yoshida

Music & Sound Effects

Yuichi Kanno

Music

Yoshikata Hirota
Takashi Kouga

Sound Effects

Yukiko Togashi

Voices

Takashi Nagasako
Katsumi Suzuki
Kaoru Sasashima
Toshihide Tsuchiya
Satsuki Tsuzumi

Sound Support

Nintendo Sound Staff

Sound Supervisor

Koji Kondo

Graphic Supervisor

Kanae Kobata
Aya Oyama
Akiko Katoh
Tsuyoshi Watanabe

CG Illustrations

Ryusuke Yoshida

CG Illustrations Supervisor

Wataru Yamaguchi
Yusuke Nakano

Artwork

Toki Iida
Ryuichi Suzuki

Supervisor

Shigeru Miyamoto
Takashi Tezuka

North American Localization

Rich Amtower
Thomas Connerly

North American Localization Management

Nate Bihldorff
Jeff Miller
Leslie Swan
Bill Trinen

Debug

Kimiharu Hyodo
Noboru Sunada
Super Mario Club
Digital Hearts
NOA Product Testing

Special Thanks

Kentaro Nishimura
Yuya Sato
Takao Seki

Assistant Producer

Shinya Sano
Nobuo Matsumiya

Producer

Toshiharu Izuno
Rikiya Nakagawa
Iwao Horita

Executive Producer

Satoru Iwata

Warranty & Service Information

REV-P

You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our website at www.nintendo.com or call our Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700, rather than going to your retailer. Hours of operation are 6 a.m. to 7 p.m., Pacific Time, Monday - Sunday (times subject to change). If the problem cannot be solved with the troubleshooting information available online or over the telephone, you will be offered express factory service through Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

HARDWARE WARRANTY

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that the hardware product shall be free from defects in material and workmanship for twelve (12) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this warranty period, Nintendo will repair or replace the defective hardware product or component, free of charge. The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Nintendo's satisfaction, that the product was purchased within the last 12 months.

GAME & ACCESSORY WARRANTY

Nintendo warrants to the original purchaser that the product (games and accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of three (3) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this three (3) month warranty period, Nintendo will repair or replace the defective product, free of charge.

SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY

Please try our website at www.nintendo.com or call the Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting information and repair or replacement options and pricing. In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

WARRANTY LIMITATIONS

THIS WARRANTY SHALL NOT APPLY IF THIS PRODUCT: (a) IS USED WITH PRODUCTS NOT SOLD OR LICENSED BY NINTENDO (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, NON-LICENSED GAME ENHANCEMENT AND COPIER DEVICES, ADAPTERS, AND POWER SUPPLIES); (b) IS USED FOR COMMERCIAL PURPOSES (INCLUDING RENTAL); (c) IS MODIFIED OR TAMPERED WITH; (d) IS DAMAGED BY NEGLIGENCE, ACCIDENT, UNREASONABLE USE, OR BY OTHER CAUSES UNRELATED TO DEFECTIVE MATERIALS OR WORKMANSHIP; OR (e) HAS HAD THE SERIAL NUMBER ALTERED, DEFACED OR REMOVED.

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED IN DURATION TO THE WARRANTY PERIODS DESCRIBED ABOVE (12 MONTHS OR 3 MONTHS, AS APPLICABLE). IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY IMPLIED OR EXPRESS WARRANTIES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state or province to province.

Nintendo's address is: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

This warranty is only valid in the United States and Canada.

All rights, include the copyrights of Game, Scenario, Music and Program reserved by Nintendo.



Copyrights of Game, Scenario and Program reserved by Nintendo and Paon, except those Copyrights owned by Nintendo. Copyrights of all Characters and Music reserved by Nintendo.

Notes

Notes

AVERTISSEMENT : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MANUEL SPÉCIFIQUE DE PRÉCAUTIONS COMPRIS AVEC CE PRODUIT, AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL NINTENDO®, UNE CARTE DE JEU OU UN ACCESSOIRE. IL CONTIENT DES RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS CONCERNANT LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ.

RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SÉCURITÉ — VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À DES JEUX VIDÉO.

AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent, pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amusent avec des jeux vidéo, être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants.
- Si vous avez été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie, consultez votre médecin avant de jouer avec des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants :

convulsions	tics oculaires ou musculaires	perte de conscience
troubles de la vue	mouvements involontaires	désorientation
- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
 1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
 2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
 3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
 4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
 5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

AVERTISSEMENT - Interférence avec les fréquences radio

Le Nintendo DS peut émettre des ondes radio pouvant affecter le fonctionnement d'appareils électroniques rapprochés, incluant les stimulateurs cardiaques.

- Ne pas jouer avec le Nintendo DS à moins de 9 pouces (22,9 cm) d'un stimulateur cardiaque, quand vous utilisez sa caractéristique de jeu sans fil.
- Si vous portez un stimulateur cardiaque ou tout autre mécanisme médical implanté, ne pas utiliser la caractéristique de jeu sans fil du Nintendo DS, avant d'avoir d'abord consulté votre médecin ou le fabricant du mécanisme implanté.
- Observez tous les règlements concernant l'utilisation des mécanismes sans fil dans des endroits tels que les hôpitaux, les aéroports et à bord des avions. Leur fonctionnement dans ces endroits peut interférer avec l'équipement ou en causer le mauvais fonctionnement, ayant pour résultat des blessures corporelles ou des dommages matériels.

AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Après quelques heures, les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets, la peau ou les yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou la tension oculaire :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Il est recommandé aux parents de s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Quand vous utilisez le stylos, ne le serrez pas trop fort et n'appuyez pas excessivement sur l'écran, ce qui peut causer fatigue et inconfort.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, cessez de jouer et reposez-vous pendant quelques heures avant de jouer de nouveau.
- Si la douleur persiste lorsque vous reprenez le jeu, arrêtez de jouer et consultez votre médecin.

AVERTISSEMENT - Écoulement de l'acide de la batterie

Le Nintendo DS contient une batterie au lithium-ion. L'écoulement d'ingrédients contenus dans la batterie ou les éléments combustibles des ingrédients peuvent causer des blessures personnelles et endommager votre Nintendo DS. Dans le cas d'un écoulement de la batterie, éviter tout contact avec la peau. Dans un cas de contact, lavez l'aire contaminée avec de l'eau savonneuse. Dans le cas de contact avec les yeux, rincez abondamment à l'eau claire et voyez un médecin. Pour éviter l'écoulement de la batterie :

- N'exposez pas la batterie à des vibrations ou à des chocs excessifs; tenez-la au sec.
- Ne tentez pas de démonter, de réparer, ni de déformer la batterie.
- Ne disposez jamais d'une batterie dans les flammes.
- Ne touchez pas aux points de contact de la batterie, ne causez pas de court circuit en y touchant avec un objet métallique.
- Ne retirez pas, ni n'endommagez, l'étiquette de la batterie.

Renseignements légaux importants

REV-E

Ce jeu de Nintendo n'est pas conçu pour une utilisation avec des appareils non autorisés. L'utilisation de tels appareils annulera votre garantie de produit Nintendo. La copie de jeux vidéo pour tous les appareils de Nintendo est un acte illégal et strictement interdit par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Les copies de secours ou d'archives ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de votre jeu. Les contrevenants seront poursuivis en justice.

Le sceau officiel vous assure que ce produit est autorisé sous licence ou fabriqué par Nintendo. Vérifiez toujours la présence du sceau lorsque vous achetez des systèmes, des accessoires, des jeux ou tout autre produit connexe.

Nintendo n'agrée pas la vente ou l'utilisation de produits ne portant pas le Sceau officiel de Nintendo.



CETTE CARTE DE JEU N'EST
COMPATIBLE QU'AVEC L'APPAREIL
DE JEU VIDÉO NINTENDO DS™.



Jeu pour DS sans fil offrant
le téléchargement à partir
d'une seule carte

CE JEU PERMET DE JOUER À DES JEUX
MULTIJOUEURS SANS FIL TÉLÉCHARGÉS
À PARTIR D'UNE SEULE CARTE.

Table des matières

Histoire	29
Commandes principales	30
Commencer	32
Aventure	34
Combat vs	42

Dans ce mode d'emploi, les écrans de jeu entourés d'une **bordure verte** sont pour l'écran du haut de la Nintendo DS. Les écrans de jeu ayant une **bordure orange** sont pour l'écran tactile.

BESOIN D'AIDE POUR JOUER ?

Sur le site www.nintendo.com/games, des pages sur les jeux de Nintendo présentent le déroulement des jeux, des foires aux questions et des codes pour plusieurs de nos jeux. Si la réponse que vous cherchez n'y est pas, consultez nos forums où vous pouvez échanger, en ligne, des indices avec d'autres joueurs.

Pour obtenir plus d'information sur nos forums en ligne, visitez www.nintendo.com/community.

Si vous n'avez pas accès au site Web, vous pouvez obtenir des conseils enregistrés pour de nombreux jeux, en utilisant la ligne de puissance de Nintendo au (425) 885-7529. Il peut s'agir d'un interurbain, demandez donc la permission à la personne responsable du compte de téléphone.

Histoire

Donkey Kong et ses amis ont décidé de se payer des vacances bien méritées à la belle Sun Sun Beach située, bien sûr, sur la tropicale Sun Sun Island. Après s'être baignés dans l'océan, l'affamé DK et ses amis ont vu une banane immense flotter au sommet d'une montagne. Sans hésiter une seule seconde, DK se précipite vers le sommet. Qui sait dans quelle aventure il plongera ?



Nintendo

Commandes principales

Dans DK: Jungle Climber, presque toutes les commandes sont faites avec **L** et **R**.
Pour des détails sur les commandes, veuillez consulter **P.36-37**.

Écran du haut

Bouton directionnel +

Choisir un article
Se déplacer à gauche
ou à droite
Parcourir l'écran
à la verticale

P. 40

Se déplacer à gauche
Attraper avec la main gauche

Écran tactile

START

Écran d'état **P. 34**

Menu pause **P. 35**



X

Effacer les données

P. 33

Aller dans l'avion
de Funky **P. 34**

Parler **P. 35**

R

Se déplacer à droite
Attraper avec la main droite

A

Confirmer/Sauter/Attaquer

B

Retourner à l'écran précédent

SELECT

- Appuyez sur **START**, **SELECT**, **L**, et **R** en même temps pour réinitialiser le jeu et retourner à l'écran titre.
- Pour entrer en mode veille, fermez votre Nintendo DS. Quand vous réouvrirez votre Nintendo DS de nouveau, vous reprendrez votre partie depuis le point où vous aviez laissé. N.B. : si vous jouez une partie multijoueur, vous perdrez votre connexion sans fil automatiquement.



Donkey Kong

Géant tendre de la jungle – et notre héros !



Diddy Kong

Il est toujours prêt à donner un coup de main à DK.



Cranky Kong

Ce vieux de la vieille en connaît pas mal.



Funky Kong

Le directeur général, fondateur et unique employé de Funky Flights.



Xananab

Un extraterrestre mystérieux en forme de... banane ?

King K. Rool

Le leader des Kremlings et ennemi juré de Donkey Kong !



Commencer


Assurez-vous que votre Nintendo DS est éteinte. Ensuite, insérez une carte de jeu de DK: Jungle Climber dans la fente 1 de votre Nintendo DS jusqu'à ce qu'elle clique en place.

Commencer la partie

Quand vous allumez votre DS, le message à droite s'affichera. Après avoir lu le message, veuillez toucher l'écran tactile.

Touchez le panneau DK: Jungle Climber sur l'écran du menu DS.

Si votre Nintendo DS est réglée au mode auto, vous pouvez passer cette étape. Veuillez consulter le mode d'emploi de la Nintendo DS pour plus d'information.

À l'écran titre, appuyez sur  START pour faire afficher l'écran de sélection de fichier.

WARNING - HEALTH AND SAFETY





BEFORE PLAYING, READ THE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET FOR IMPORTANT INFORMATION ABOUT YOUR HEALTH AND SAFETY.

TO GET AN EXTRA COPY FOR YOUR REGION, GO ONLINE AT www.nintendo.com/healthandsafety/

Touch the Touch Screen to continue.



Sélectionner un fichier

Appuyez sur  ou  sur  pour sélectionner un fichier. Si vous commencez une nouvelle partie, choisissez le baril avec les mots « Start New Game » écrits au-dessus. Si vous voulez reprendre une partie, choisissez le baril sauvegardé que vous avez utilisé la dernière fois que vous avez joué. Pour voir vos progrès dans une partie sauvegardée, déplacez le baril et regardez l'écran du haut. Vous verrez des détails sur la complétion, les vies restantes, le nombre de bananes et plus. Appuyez sur  pour choisir un baril et continuer à l'écran de sélection d'un mode.



Nom du tableau



Effacer un fichier



Choisissez un fichier à l'aide de , ensuite, appuyez sur  pour l'effacer. **Faites attention. Les fichiers effacés sont irrécupérables !**

Sélectionner un mode

Choisissez un des quatre modes de jeu à l'aide de . Appuyez sur  pour choisir le mode auquel vous voulez jouer.



Sauvegarder votre partie

Ce jeu sauvegarde automatiquement vos progrès. Dans le mode << Adventure >> , votre jeu est sauvegardé chaque fois que vous complétez un tableau. Dans le mode << Challenge >>, vos résultats sont sauvegardés quand vous complétez un minijeu .

Aventure (Adventure) 

Défi (Challenge) 

Extras 

Combat vs (Vs. Battle) 

Mode d'histoire pour joueur solo dans lequel vous jouez Donkey Kong.

Déverrouillez ces minijeux en jouant dans le mode « Adventure ».

Déverrouillez ces fonctions bonus en jouant dans le mode « Adventure ».

Affrontez jusqu'à trois autres joueurs dans des combats multijoueurs.

Aventure

Chaque île est composée de plusieurs tableaux. Si vous complétez tous les tableaux et vainquez le boss à la fin, vous pouvez vous déplacer vers la prochaine île !

Écran de la carte

Choisissez un tableau en appuyant sur **←** ou **→** sur **+**, et appuyez sur **(A)** pour commencer le tableau. Appuyez sur **↑** sur **+** pour sélectionner une île différente.

Nom du tableau

Tableaux

Quand vous complétez un tableau, le marqueur devient bleu.



Articles P.39

Tous les articles que vous trouvez dans le tableau seront affichés ici.

Étoiles de cristal

Les étoiles de cristal rendent DK invincible P.37 pendant un court moment. Utilisez-les intelligemment.

Avion de Funky

Si vous avez ramassé tous les barils d'huile P.39 sur une île, Funky Kong peut vous amener sur une île extérieure dans son avion. Appuyez sur **(X)** pour lui rendre visite.

Écran d'état

Appuyez sur **(O)** START pour voir l'écran d'état, où vous pourrez voir des détails sur les articles que vous avez trouvés dans chaque tableau.

Écran de jeu

Ramassez des pitons pour faire tourbillonner DK autour d'eux. Relâchez-les pour vous lancer dans les airs. Évitez tous les ennemis (vous perdrez une vie si vous en frappez un), et dirigez-vous vers la porte du but ! C'est pas mal tout ce que vous devez savoir !

Bananes P.39 ramassées

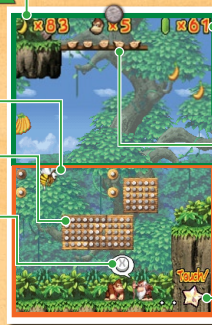
Vous obtiendrez une vie supplémentaire pour chaque banane que vous ramassez.

Ennemi

Pitons

Parler

Appuyer sur **(X)** pour parler à Cranky ou à Xananab, l'extraterrestre banane.



Bijoux P.39 ramassés

Vous obtiendrez une étoile de cristal chaque fois que vous ramassez 100 bijoux.

Vies restantes de DK

Étoile de cristal

Porte du but et le combat du boss

Allez vers la porte du but pour compléter un tableau. Dans un combat du boss, vous devrez réduire le HP du boss à zéro afin de le vaincre.

Menu pause

Selon le mode, la fonction sera différente.

Appuyez sur **(O)** START à l'écran du tableau pour afficher le menu pause. Choisissez soit « Continue » (continuer) ou « Return to Map » (retourner à la carte).

Porte du but



HP du boss





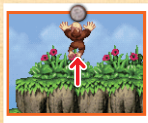
La plupart des actions de DK n'utilisent rien de plus que **L** et **R** !



Se déplacer à gauche/droite

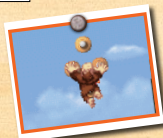
Appuyez sur **L** pour vous déplacer à gauche, et appuyez sur **R** pour vous déplacer vers la droite. DK peut aussi se déplacer quand il est dans les airs ou sous l'eau.

Vous pouvez aussi déplacer DK avec **+**.



Sauter au sol

Appuyez sur **L** et **R** en même temps, puis relâchez-les pour sauter.



Attraper le piton

Appuyez sur **L** pour attraper un piton avec la main gauche de DK et appuyez sur **R** pour l'attraper avec la main droite de DK. Vous pouvez aussi l'attraper avec les deux mains.

Tourbillonner

Si vous maintenez la pression sur un piton avec une main, DK commencera à tourbillonner. Maintenir la pression avec **L** fera tourbillonner DK dans le sens inverse des aiguilles d'une montre tandis que **R** fera pirouetter DK dans le sens des aiguilles d'une montre.

Sauter depuis un piton

Quand DK tient un piton, relâchez le bouton pour faire sauter DK dans la direction qu'il vise : haut, bas, gauche, droite, n'importe où !



Attaque tourbillon

Faites attention aux ennemis avec des pics ! Pour les vaincre, frappez-les où ils n'ont pas de pics.



Lancer

Appuyez sur **A** pour attaquer tout en sautant. Pendant que DK tourbillonne, il peut vaincre des ennemis et détruire des barils.

Quand DK touche une roche ou une bombe, appuyez sur **L** ou **R** pour la ramasser. DK la lancera quand vous relâchez le bouton.

Invincibilité

Si vous avez des étoiles de cristal, vous pouvez devenir invincible pendant un court moment en tapant l'étoile sur l'écran tactile. Pendant que vous êtes invincible, vous pouvez voler dans les airs ! Utilisez **L** et **R** pour diriger.



Étoile de cristal



Temps restant

Action avec Diddy Kong

Appuyez sur **A** pendant une attaque tourbillon pour lancer Diddy Kong loin des ennemis ou pour ramasser des articles que DK ne peut pas atteindre lui-même.

Diddy Kong peut aussi vous aider à utiliser certains articles spéciaux. Si DK est frappé pendant qu'il transporte Diddy, Diddy disparaîtra, mais vous ne perdrez pas de vie.



Barils et plus

Tout en explorant les îles, vous trouverez une panoplie de barils et d'articles dans chaque tableau. Essayez-les tous pour découvrir ce qu'ils font ! Voici un compte-rendu rapide de ce que vous verrez lors de votre partie.

Baril de canon



Ce baril propulsera DK dans la direction à laquelle il fait face. Sauter dedans et préparez-vous pour une balade folle !

Baril DK



Si DK est seul, frapper ce baril libérera Diddy Kong qui se joindra à lui.

Poignée



Prenez cette poignée à deux mains pour la baisser et activer... quelque chose !

Baril roulant



Sauter dans ce baril, et appuyez sur **A** pour démarrer. Changez la direction du baril en appuyant sur **L** ou **R**.

Baril boni



Sauter dans ce baril pour un jeu boni rapide !

Roche



Tenez-vous bien pour faire rouler cette roche dans n'importe quel sens.

Articles

Dans chaque tableau, vous trouverez un nombre d'articles intéressants tout en jouant.

Bananes



Il existe trois types différents de bananes : bananes simples, grappes de cinq ou 10 bananes. Ramassez 100 bananes afin d'obtenir une vie supplémentaire.

Panneaux KONG



Il y a quatre panneaux de lettre qui épellent le mot KONG. Si vous les ramassez tous les quatre, dans un seul tableau, vous obtiendrez une vie supplémentaire.

Pièce DK



Trouvez cette pièce dans un tableau pour déverrouiller des fonctions dans Extras **P. 41**.

Bijoux



On retrouve trois grosseurs de bijoux : petit (vert, vaut 1), moyen (bleu, vaut 5) et gros (rouge, vaut 10). Si vous ramassez 100 bijoux, vous obtiendrez une étoile de cristal.

Barils d'huile



Ramassez-les pour vous promener dans l'avion de Funky **P. 34**.

Pièces bananes



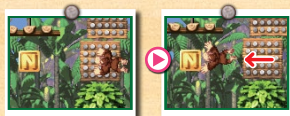
Ramassez-en autant que vous pouvez, parce que qui sait ce qui pourrait se produire !

Trucs

Voici quelques conseils utiles qui vous mèneront sur la bonne voie !

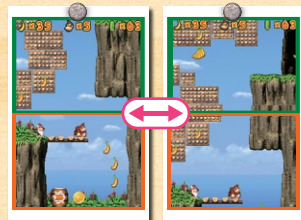
Sauter dans toutes les directions

Si vous voulez vous déplacer à gauche, droite ou vers le bas, attrapez des pitons avec les deux mains pour cesser de tourbillonner, ensuite, relâchez-les pour vous assurer de viser le bon endroit avant de bondir !



Vérifier les alentours

Quand vous êtes au sol ou que vous tenez des pitons, appuyez vers le haut ou le bas sur **+** pour parcourir l'écran à la verticale et mieux voir les alentours. Gardez l'œil ouvert pour des ennemis et des pitons aux alentours avant de tout lâcher.



Dériver dans les airs

Quand vous volez dans les airs, appuyez sur **L** pour vous déplacer à gauche et **R** pour vous déplacer à droite. Plus vous maintenez la pression longtemps sur le bouton, plus vous bondirez loin dans cette direction. De plus, si vous maintenez la pression sur **L** ou **R** dans les airs quand il n'y a rien aux alentours, vous attraperez automatiquement le prochain piton que la main de DK touchera.

Défi

Tout en complétant des tableaux et en vous déplaçant parmi les îles, vous déverrouillerez des minijeux dans le mode « Challenge ». Choisissez un min jeu avec **+** (les instructions du jeu s'afficheront sur l'écran du haut), ensuite confirmez votre choix en appuyant sur **A**.



Sautez sur des bûches qui roulent sur la colline. Sautez par-dessus plusieurs bûches lors d'un seul bond pour obtenir plus de points.



Attrapez des bananes qui tombent. Vous obtiendrez des points supplémentaires pour jongler avec des bananes fluorescentes.

Roulade Panique (Rolling Panic)

Attrape banane (Banana Grab)

Il y a six minijeux différents.

Extras

Ce mode contient trois options. Choisissez-en une avec **+**, puis confirmez avec **A**.

Lectures

Réviser n'importe quelle lecture de Cranky que vous avez vue dans le mode « Adventure ».

Histoire (Story)

Réviser n'importe quelle scène d'histoire que vous avez vue dans le mode « Adventure ».

Solutionneurs (Cheats)

Activez des fonctions et des habiletés spéciales que vous utiliserez dans le mode « Adventure ». Ramassez des pièces DK **P. 39** pour les déverrouiller.

Combat vs

Jusqu'à quatre joueurs peuvent s'affronter avec une seule carte de jeu par le biais de la communication sans fil DS. Veuillez voir « Établir un lien sans fil DS (Téléchargement DS) » P. 44-45 avant de commencer.

Commencer « Vs. Battle »

Joueur avec la carte DS (Hôte)

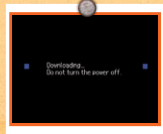
Attendez que les autres vous rejoignent à l'écran d'entrée. Appuyez sur **A** pour commencer à envoyer des données de jeu. Quand c'est fait, vous vous déplacerez vers l'écran de sélection d'un jeu.

Joueurs sans la carte DS (Invité)

Téléchargez les données de l'hôte. Quand le téléchargement est complété, vous vous rendrez à l'écran de sélection d'un jeu.

Erreurs de communication

Si vous êtes déconnecté pendant une partie, le combat se terminera automatiquement. Si cela se produit, suivez simplement les instructions et recommencez.



Sélection d'un jeu

Commandes de l'hôte

Choisissez le jeu auquel vous voulez jouer avec **+**. Appuyez sur **A** pour confirmer.

Escalade éclair
(Speed Climb)

Grimpez aussi vite que vous pouvez !

Combat Booster
(Booster Battle)

Faites la course contre vos amis dans un baril « booster » !



Sélection d'un personnage

Choisissez le personnage que vous voulez utiliser dans la liste. Utilisez **+** pour choisir, puis **A** pour confirmer. Quand tout le monde a choisi un personnage, la partie commencera.



Points totaux

Commandes de l'hôte

Quand vous avez terminé votre partie, vous verrez l'écran de résultats et ensuite, vous verrez vos points totaux. Choisissez « Next » pour avancer vers le prochain tableau. Appuyez sur « Quit » pour retourner à l'écran de sélection d'un jeu.

Les invités ne peuvent pas faire afficher le menu pause. À moins de choisir « Quit », la partie continuera.



Établir un lien sans fil DS (Téléchargement DS)

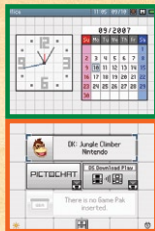
Cette section explique comment établir un lien sans fil DS pour le téléchargement DS.

Le nécessaire

Nintendo DS/Nintendo DS Lite.....Une pour chaque joueur
Carte de jeu DK: Jungle ClimberUne

Étapes pour l'hôte

1. Assurez-vous que tous les systèmes DS sont éteints. Ensuite, insérez une carte de jeu DK: Jungle Climber dans le système de l'hôte.
2. Allumez le système de l'hôte. L'écran du menu DS s'affichera.
3. Touchez le panneau « DK: Jungle Climber ».
4. Suivez maintenant les instructions de la page 42.



Écran de sélection d'un jeu



Écran de confirmation d'un jeu



Étapes pour les invités





1. Allumez les systèmes des invités. L'écran du menu DS s'affichera.
2. Touchez le panneau « DS Download Play ».
3. Touchez le panneau « DK: Jungle Climber ».
4. Quand le bon logiciel apparaît, touchez « Yes ».
5. Veuillez suivre les instructions de la page 42.



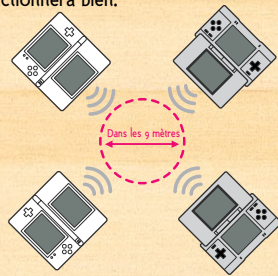
Directives importantes sur la communication sans fil

Veuillez prendre note des directives suivantes sur le téléchargement DS.

- ☐ L'icône  du système DS et les écrans du menu de jeu indiquent qu'il y a une fonction sans fil associée avec une activité. Choisissez les menus ayant cette icône pour débiter des activités sans fil. Veuillez ne pas choisir cette option dans les endroits où une transmission sans fil est interdite, comme les avions ou les hôpitaux.
- ☐ L'icône  qui apparaît quand vous êtes connecté à un signal sans fil indique la force du signal. Plus le signal est fort, plus le jeu sans fil fonctionnera bien.

				
À l'intérieur de 9 mètres	1	2	3	4
Barres de signal	Faible	← → Fort		

La lumière d'alimentation clignotera quand la fonction sans fil est activée.



- ☐ Afin de maximiser votre expérience sans fil, veuillez prendre note des points suivants :

- Veuillez garder tous les systèmes DS dans les 9 mètres de chacun, ou au moins assez proches pour que vous ayez 2 barres ou plus de force du signal.
- Veuillez placer les systèmes DS afin qu'ils soient face à face. Assurez-vous qu'il n'y a aucune personne ou obstruction entre les systèmes DS.
- Le jeu pourrait être touché par des appareils provoquant des interférences, comme les adaptateurs sans fil AGB, les manettes sans fil, un réseau local sans fil, les micro-ondes ou les appareils sans fil. Si cela se produit, veuillez vous déplacer plus loin de l'appareil provoquant l'interférence ou éteignez-le.



Crédits

Directeur

Atsushi Kaneko
Masataka Sato

Assistant adjoint

Kanako Takada
Kouki Hayasaka
Programming Director
Kenichi Minegishi

Programmation

Masahito Hatakeyama
Satoshi Ogasawara
Takeshi Myokaku
Kouji Goto
Akira Nakano

Directeur du design

Yuzuru Tsukahara

Design graphique

Hiroaki Endo
Kazuto Sato
Youichi Magome
Ryuji Ishizaki
Wataru Nanaumi
Rika Hirono
Hiromi Itoh

Directeur du son

Hiroaki Yoshida

Effets sonores & musique

Yuichi Kanno

Musique

Yoshikata Hirota
Takashi Kouga

Effets sonores

Yukiko Togashi

Voix

Takashi Nagasako
Katsumi Suzuki
Kaoru Sasashima
Toshihide Tsuchiya
Satsuki Tsuzumi

Soutien au son

Personnel du son de
Nintendo

Superviseur du son

Koji Kondo

Superviseur du graphisme

Kanae Kobata
Aya Oyama
Akiko Katoh
Tsuyoshi Watanabe

Illustrations CG

Ryusuke Yoshida

Superviseur des illustrations CG

Wataru Yamaguchi
Yusuke Nakano

Travail artistique

Toki Iida
Ryuichi Suzuki

Superviseur

Shigeru Miyamoto
Takashi Tezuka

Localisation nord-américaine

Rich Amtower
Thomas Connerly

Gérance de la localisation nord-américaine

Nate Bihldorff
Jeff Miller
Leslie Swan
Bill Trinen

Débogue

Kimiharu Hyodo
Noboru Sunada
Super Mario Club
Digital Hearts
NOA Product Testing

Remerciements spéciaux

Kentaro Nishimura
Yuya Sato
Takao Seki

Producteur adjoint

Shinya Sano
Nobuo Matsumiya

Producteur

Toshiharu Izuno
Rikiya Nakagawa
Iwao Horita

Producteur exécutif

Satoru Iwata

Renseignements sur l'entretien et la garantie

REV-P

Vous pourriez n'avoir besoin que de simples instructions pour corriger un problème. Vous pouvez visiter notre site Web à www.nintendo.com ou appeler notre Ligne sans frais d'assistance aux consommateurs, au 1 (800) 255-3700, plutôt que de retourner chez votre détaillant. Nos heures d'ouverture sont de 6 h 00 à 19 h 00, heure du Pacifique, du lundi au dimanche (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant les renseignements sur les problèmes et leurs solutions en ligne, ni au téléphone, on vous offrira un service usine exprès chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans avoir appelé Nintendo au préalable.

GARANTIE SUR LES APPAREILS

Nintendo of America Inc. (Nintendo) garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'œuvre pour une période de douze (12) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de garantie, Nintendo réparera ou remplacera sans frais la pièce ou le produit défectueux. Le propriétaire original ne peut profiter de la présente garantie que si la date d'achat du produit a été enregistrée au point de vente ou si le consommateur peut prouver, à la satisfaction de Nintendo, que le produit a été acheté dans les douze (12) derniers mois.

GARANTIE SUR LES JEUX ET ACCESSOIRES

Nintendo garantit à l'acheteur original que le produit (jeu ou accessoire) ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'œuvre pour une période de trois (3) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de trois (3) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE

Veuillez visiter notre site Web, www.nintendo.com ou appeler la Ligne d'assistance aux consommateurs au 1 (800) 255-3700 pour trouver des renseignements sur les problèmes et solutions, sur les options de réparation ou de remplacement et les prix. Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit, PORT PAYÉ ET ASSURÉ CONTRE DOMMAGES ET PERTE, chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans appeler Nintendo au préalable.

LIMITES DE LA GARANTIE

LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) A ÉTÉ UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI BREVETÉS PAR NINTENDO (Y COMPRIS, SANS S'Y LIMITER, LES MÉCANISMES D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DES JEUX, LES ADAPTATEURS ET LES MÉCANISMES D'APPROVISIONNEMENT EN ÉLECTRICITÉ); (b) A ÉTÉ UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) S'IL A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) EST ENDOMMAGÉ À CAUSE DE NÉGLIGENCE, ACCIDENT, UTILISATION ABUSIVE OU DE TOUTES AUTRES CAUSES QUI NE SÉRAIENT PAS RELIÉES À DES VICES DE MATÉRIEAUX OU DE MAIN-D'ŒUVRE; OU (e) SI SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES SOUS-ENTENDUES, Y COMPRIS LES GARANTIES DE VALEUR MARCHANDE ET D'UNE CONDITION PROPRE À SON UTILISATION DANS UN BUT PRÉCIS SONT, PAR LES PRÉSENTES, LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIE DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENUE RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE SOUS-ENTENDUE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS CES CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS CI-DESSUS MENTIONNÉES NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux précis. Vous pouvez jouir d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

L'adresse de Nintendo est : Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

La présente garantie n'est valide qu'aux États-Unis et au Canada.

Tous les droits, y compris les copyrights du jeu, du scénario, de la musique et du programme sont réservés par Nintendo.



Les copyrights du jeu, du scénario, de la musique et du programme sont réservés par Nintendo et Paon, à l'exception des copyrights appartenant à Nintendo. Les copyrights de tous les personnages et la musique sont réservés par Nintendo.